OS MEUS **HÓBIS**

Filipe Pina

Jogar videojogos em casa é um hóbi inevitável. Ler banda desenhada, jogar videojogos portáteis, ler livros, jogar videojogos no escritório, ir ao cinema, jogar videojogos na praia e viajar são alguns dos seus passatempos sempre que o tempo permite.

*INTELIGÊNCIA **sub-30**

UNDER SIEGE É UM JOGO DE ESTRATÉGIA PARA PLAYSTATION3 A SER EDITADO PELA SEED STUDIOS

PLAYSTATION JOGA EM PORTUGUÊS NO OUTONO

*Tem um orçamento que ronda um milhão de euros e é inteiramente produzido pela Seed Studios

● MARIA INÊS DE ALMEIDA

Começou a entusiasmar-se pelos videojogos logo desde muito novo com o ZX Spectrum. Com 11 anos teve algumas tentativas falhadas de programar uns jogos simples copiando o que via em livros e noutros jogos.

"Visto que tinha mais tendência para a artes, voltei a tentar mais tarde usando programas mais avançados também com pouco sucesso, "conta Filipe Pina. Foi só quando começou a modelar e pintar em 3D e se juntou aos seus colegas que realmente esta "actividade" se tornou em algo mais sério.

Nasceu em Santarém em 1979. Decidiu muito cedo dedicar-se às artes muito provavelmente por influência do pai. Tirou o Secundário na Escola Secundária António Arroio onde frequentou o curso integrado de Audiovisuais e, mal terminou, começou a trabalhar em Televisão.

"Trabalhei na Sigma3 a fazer programas para a SIC Radical, RTP e outros durante sete anos, cinco dos quais como Designer Gráfico, fiz o grafismo (3D, 2D, animação, etc.) de programas como o Curto Circuito, CineXL, Cabaret da Coxa e muitos outros", conta Filipa Pina.

Decidiu que iria criar (ou pelo menos tentar) videojogos e fazer disso uma carreira profissional quando conheceu os seus actuais sócios. Durante seis anos, fizeram vários protótipos, criaram uns softwares e evoluíram na tecnologia e arte. Criaram um método de trabalho e, com o primeiro projecto real, fundámos a Seed Studios em 28 de Junho de 2006.

Refere a equipa como o ponto forte. "Sem as pessoas que constituem a Seed Studios, ela não teria chegado aqui. Quanto ao projecto (Under Siege), a possibilidade de o utilizador criar o seu próprio conteúdo (níveis e campanhas) e partilhá-lo com outros jogadores é, sem dúvida, um ponto muito forte."

Financiou-se através da Banca e com o investimento pessoal de alguns sócios. "Porque hei-de trabalhar para outros quando posso decidir por mim próprio?," foi o que começou a questionar quando decidiu aventurar-se no seu próprio negócio. Principais dificuldades? "O recrutamento de novas pessoas com conhecimentos especializados nesta área continua a ser bastante difícil."

A apresentação de um jogo sobre a perspectiva financeira e económica a um banco, ao Estado ou a qualquer outra instituição de apoio financeiro é sempre complicada, pois são organismos que ainda não compreendem o funcionamento desta indústria. ■

Filipe Pina

PRODUÇÃO/PRODUTOR

Essencialmente organiza a equipa e a empresa e trata de procurar novas oportunidades e negócios. À parte disto e dependendo do projecto mantém-se ligado às suas raízes artísticas e trabalha junto com a equipa de arte. Seed Studios nasceu em 2006 e está focalizada no desenvolvimento de jogos para consolas. A missão da Seed Studios é criar mundos interactivos para todo o tipo de consumidor (jogador). É uma das empresas portuguesas pioneiras na produção de videojogos e foi a primeira a nível nacional a produzir um título para a consola portátil Nintendo DS. Os estúdios estão localizados na zona histórica da Ribeira no Porto.

IDADE

30 Anos

ESCOLA SECUNDÁRIA ANTÓNIO ARROIO

A FACTURAÇÃO DA SEED STUDIOS DE 2006 ATÉ 2008 FOI DE 1,4 MILHÕES DE EUROS

FOTOS JOSÉ REBELO

"A ÁREA DOS VIDEOJOGOS É AQUELA QUE ACTUALMENTE ESTÁ MAIS NA VANGUARDA DO ENTRETENIMENTO

■ **SAIBA MAIS**

47 biliões

A indústria dos videojogos vale hoje mais do que a indústria do cinema e da música juntas – 47 biliões de dólares foi o valor global em 2008.

Playstation

A PlayStation original de 1994 foi resultado de um projecto que surgiu após a Nintendo ter recusado uma parceria com a Sony para uma consola nova com CD.

GAMBYS

– O 1.º jogo português editado para PC saiu em 1994 e chamava-se Gambys.

– Quando a Sega anunciou a Sega Saturn na Electronic Entertainment Expo de 1995, ela já estava feita e à venda nas lojas.

– Estima-se que o GTAIV tenha custado perto de cem milhões de dólares a produzir.

ANO E MEIO

O Under Siege para PlayStation3 está a ser produzido há um ano e meio.

■ **OS MEUS SEGREDOS**

Três conselhos

1 ESPECIALIZAÇÃO E HONESTIDADE

No mundo competitivo de hoje, e com um mercado completamente aberto e global, é preciso estar entre os melhores para competir e conseguir vencer. Ser-se muito bom, ou o melhor, numa única área, e contar com os colegas e amigos para o serem noutras, é essencial.

2 NUNCA DESISTIR

Há uma forte tendência para se pensar que já se tentou de tudo e que, se não deu resultado, é altura de desistir. Ora, isto está completamente errado. Errar é humano e é com os erros que se aprende, e se fosse fácil toda a gente conseguia.

3 NUNCA DESISTIR

Nunca posso referir isto vezes suficientes por isso aqui fica mais uma vez.

INOVAÇÃO & TECNOLOGIA

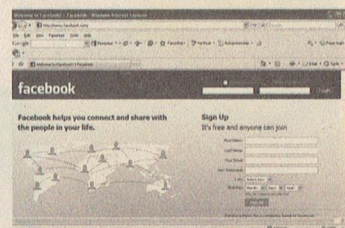
ESTUDO

Consultora diz que 2009 vai ser um mau ano para os fabricantes de computadores

A iSuppli reviu em baixa as suas previsões e aponta agora para que as vendas recuem 4% em volume, totalizando 287,3 milhões de unidades no final do ano, comparativamente aos 299,2 milhões em registados em 2008. Embora as previsões iniciais não fossem particularmente altas, a indústria poderá ficar aquém das expectativas. As estimativas iniciais apontavam para um crescimento de 0,7%, mas pela primeira vez as fabricantes deverão colocar nas lojas menos PC do que no ano anterior.

REDE SOCIAL

Facebook pode valer 4,7 mil milhões de euros

A Digital Sky Technologies está disposta a pagar 14,77 dólares (10,59 euros) por cada acção do Facebook, o que avalia a empresa em 6,5 mil milhões de dólares (4,7 mil milhões), avançou à Reuters uma fonte próxima ao processo. A empresa russa pode ampliar a sua posição para 3,5% no capital da maior rede social do mundo depois de em Maio ter investido 200 milhões de dólares na compra de acções preferenciais do Facebook. A DST vai agora comprar 100 milhões de dólares de acções.

Facebook continua a despertar o interesse dos investidores.

Primeiro jogo português chega à Playstation3 já no próximo Outono

Seed Studies já lançou jogos para Nintendo e para PC. Empresa investiu um milhão de euros para o criar o Under Siege, um projecto exclusivo para a Sony.

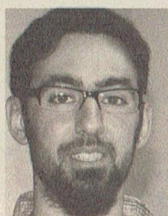
Hugo Real
hugo.real@economico.pt

O próximo Outono vai ficar marcado pelo lançamento de Under Siege, o primeiro jogo 100% português a chegar à PlayStation3.

O projecto está a cargo da Seed Studies, a empresa portuguesa que criou e desenvolveu o jogo e que agora vai ficar responsável por toda a sua comercialização, já que o jogo vai estar disponível apenas na loja 'online' da Playstation, o que permite que o preço de venda seja consideravelmente mais baixo do que a comercialização em caixa (entre os cinco e os vinte euros).

Filipe Pina, um dos fundadores da empresa, afirmou ao Diário Económico que a Seed Studies investiu um milhão de euros na criação de Under Siege, um jogo de estratégia dirigido a um público adolescente "onde se comanda um pequeno grupo de heróis contra um imenso exército invasor", em cenários que passam por pântanos, florestas e desertos.

O jogo será lançado de forma exclusiva para a consola da Sony, não estando previsto, neste momento, o desenvolvimento para outras plataformas, adianta o responsável.

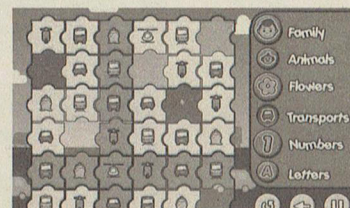
Filipe Pina está confiante no sucesso do jogo, acrescentando que a empresa ficaria satisfeita se atingisse vendas na ordem "das centenas de milhares". "Não existe um histórico de vendas 'online'", diz o administrador da Seed Studies, mas o modelo de negócio escolhido beneficia a empresa, que pode controlar todo o processo de distribuição e produção. A venda 'online' elimina, por exemplo, o número de intermediários e não há investimento em suportes fixos (caixas e CD's). A PlayStationStore registou, até Novembro de 2008, o 'download' de 273 milhões de conteúdos (pagos e gratuitos).

Filipe Pina
Fundador e administrador da Seed Studies

"A Seed Studies investiu um milhão de euros na criação de Under Siege, um jogo de estratégia dirigido a um público adolescente onde se comanda um pequeno grupo de heróis contra um exército invasor".

O administrador da Seed Studies revela ainda que Under Siege permite a opção 'multiplayer' (até quatro jogadores) e será vendido com um "editor". Este permite que os jogadores "possam criar um nível de raiz" que, depois, pode ser jogado por toda a comunidade. "Vamos publicar o editor que criamos de raiz e que usamos para construir o jogo", diz Filipe Pina, acrescentando que esta opção pode gerar "um efeito viral", já que Under Siege "vai viver da comunidade que cria novos conteúdos para o jogo".

Under Siege está em fase de testes, mas informações sobre o jogo estão já disponíveis em no Diário de Desenvolvimento (http://dev.undersiege-game.com) criado pela Seed Studies.

Este jogo é a quarta criação da equipa da Seed Studies (14 profissionais mais seis colaboradores). "Sudoku for Kids" foi lançado em 2006 para PC, sendo que o jogo vai agora ser lançado na Nintendo DS. De seguida a empresa criou "Aquatic Tales, um jogo de acção que vai chegar à consola portátil da Nintendo em data a anunciar. Por fim destaque para "Toy Shop", um jogo de simulação para crianças com mais de 10 anos e que foi lançado para a DS em 2008. Os direitos destes três jogos foram vendidos à GameInvest.

Criada em 2006, a Seed Studies facturou 1,5 milhões de euros até 2008 e para este ano espera ultrapassar os dois milhões. Uma facturação que em 2010, quando a comercialização de Under Siege "estiver em velocidade de cruzeiro", deve atingir os cinco milhões, uma ínfima parte de uma indústria avaliada em 24,4 mil milhões de euros anuais.■

SUDOKU FOR KIDS

Um jogo de puzzle que foi lançado em 2006 para PC. A versão para Nintendo DS será lançada em breve.

TOY SHOP

Destinado a um público com mais de dez anos, o jogo foi lançado em 2008 para a Nintendo DS.

UNDER SIEGE

Jogo de estratégia vai ser lançado este Outono para a PlayStation3. Venda será feita na loja 'online' da Sony.

'WOODSTOCK' TECNOLÓGICO

Nem a possibilidade de estar exposto à gripe A parece assustar os amantes da tecnologia que vão viajar até à Cidade do México para estar durante quatro dias agarrados a um computador. Este encontro cibernético vai reunir mais de dois mil 'geeks' no Palacio de los Deportes, na Cidade do México, nos dias 10, 11, 12 e 13 de Setembro de 2009. A grande atracção é que pela primeira vez estes jogadores vão poder navegar na Internet e interagir entre eles com uma banda larga de 1 gigabytes. O evento que se chama Aldeia Digital é organizado pela Ocesa, em Espanha, e patrocinado pela Comissão Bicentenária da Cidade do México, entre outros. Nesta Aldeia Digital irá haver uma zona de videojogos, concursos, arte digital e muitos outros desafios. O preço de inscrição para os participantes é de 500 dólares e para os visitantes apenas de 30 dólares.

CGD disponível para ir ao aumento de capital da La Seda

O presidente do grupo químico catalão La Seda assegurou ontem que a CGD está disponível para acompanhar o aumento de capital de 150 milhões de euros que a empresa quer lançar uma vez concluído o processo de reestruturação da dívida financeira (no montante de 600 milhões). A Caixa tem sete por cento da La Seda.

A crónica de José Diogo Quintela hoje na Pública

JOERG KOCH/AFP

Primeiro jogo português para a PlayStation 3 é uma aventura medieval germinada no Porto

Ana Maria Henriques

A SeedStudios quer lançar no Outono o *Under Siege*, um jogo de estratégia para a PS3, com o qual espera obter um retorno financeiro de um milhão de euros

● A aventura passa-se numa Idade Média com elementos do fantástico, mas os cenários foram idealizados e criados com vista para um Porto que abarca a Ponte de D. Luís I, o Mercado de Ferreira Borges e o Palácio da Bolsa. A SeedStudios – assim se chama a empresa produtora de videojogos que criou o primeiro jogo português para a PlayStation 3 (PS3) – ocupa os dois últimos andares de um edifício no centro histórico da cidade do Porto, onde novas ideias para narrativas virtuais são germinadas desde 2006.

Under Siege, a primeira criação portuguesa para a consola de jogos da Sony, é um "jogo de estratégia e fantasia medieval" em que o jogador comanda um exército conquistador. Podendo ser jogado *on-line* "com ou contra outros jogadores", *Under Siege* é, segundo Filipe Pina, um dos seis sócios fundadores da SeedStudios, "único dentro do género" para a PS3. Cada jogador pode criar os seus próprios níveis, numa lógica de "interactividade com o consumidor" e personalização dos conteúdos que se enquadra na filosofia da empresa, uma vez que o jogo inclui um "editor próprio".

A aposta na divulgação *on-line* do jogo é, desde a conceptualização da ideia, "uma prioridade", já que, como explica Filipe Pina, "todo o trabalho de *marketing* vai ser feito digitalmente", pela própria SeedStudios, para além de que a distribuição vai ser feita apenas em plataforma digital. "Queremos estar mais perto do consumidor e, para isso, criámos um diário de desenvolvimento, um fórum e a figura do gestor de comunidades", conta o produtor. Foi precisamente o diário de desenvolvimento, disponível na página do jogo, que catapultou *Under Siege* para o sucesso no mercado das consolas ainda antes do lançamento oficial, previsto para o Outono. Só no primeiro mês e meio, o *site* do jogo teve um milhão e 500 mil visitas, o que leva Filipe Pina a acreditar que a aceitação a nível mundial é "grande". Em *http://dev.undersiegegame.com*, o visitante é convidado a acompanhar activamente o processo de criação e desenvolvimento do projecto.

Divulgação *on-line* será aposta

Em produção desde Abril de 2008, *Under Siege* contou com um orçamento inicial de um milhão de euros, divididos entre a participação da banca, investimentos pessoais e a obtenção de um subsídio de 300 mil euros, resultante de uma candidatura às iniciativas do Instituto de Apoio às Pequenas e Médias Empresas e à Inovação (IAPMEI), que "ainda não foi entregue". Relativamente ao lucro esperado com as vendas do jogo, o produtor revela que a SeedStudios conta alcançar um retorno financeiro de "pelo menos um milhão de euros", apesar de este valor depender do preço final de venda.

Apesar de "ainda não estar estipulado", o custo ao consumidor apontado por Filipe Pina pode vir a oscilar entre os cinco e os 20 euros. Isto porque, como *Under Siege* não vai ser vendido "em caixa" mas sim digitalmente, o objectivo é comercializá-lo a "um décimo do preço de loja", ainda que retirando os mesmos dividendos que seriam esperados caso fosse lançado no mercado convencional.

A distribuição comercial vai ser tratada "directamente" com a Sony, garante o produtor, sem "qualquer intermediário", o que se reflecte numa diminuição "significativa das despesas com editoras e portes de envio para o mercado estrangeiro", onde a SeedStudios tem já provas dadas.

Do *Sudoku for Kids* ao *Under Siege*

Empresa nasceu da "auto-aprendizagem" e tem uma facturação de 1,4 milhões de euros

Foram precisos seis anos até que três amigos de Aveiro e Lisboa que se dedicavam a criar videojogos amadores para computador e consolas conseguissem investidores para apostar numa empresa "inovadora". Filipe Pina, Bruno Ribeiro e Jeffrey Ferreira encontraram no Porto os investidores que faltavam para fazer avançar o projecto e, em 2006, fundaram uma das primeiras empresas portuguesas de produção e desenvolvimento de jogos para consolas, a SeedStudios. Ao todo, são vinte os funcionários: 14 directamente envolvidos na criação e produção e seis responsáveis pela parte administrativa. "Apostamos muito na auto-aprendizagem. Foi um risco um pouco doido. Calculado, mas um risco", recorda Filipe Pina. Desde 2006, a empresa, que conta com investimentos da Norhold e da Linha da Terra – Studios, apresentou um volume de facturação de 1,4 milhões de euros. *Sudoku for Kids* foi o primeiro jogo lançado no mercado, ainda em 2006, com vendas nos Estados Unidos e Canadá. Com o sucesso no mercado norte-americano, rapidamente a SeedStudios criou aquele que viria a ser o primeiro jogo português para a consola Nintendo DS (NDS). *Toyshop*, assim se chama, conseguiu lugar também nos mercados europeu, australiano e neozelandês.

Depois de produzir outros dois jogos para a NDS, Filipe Pina conta que os sócios decidiram "arriscar um pouco mais" e criar um jogo "superior". Com o crescimento da equipa e das ambições pessoais, *Under Siege* afigurou-se como o "passo seguinte a dar". Ainda assim, a ideia do jogo de estratégia não nasceu com o intuito de criar o primeiro jogo português para a PS3. "É a consola que melhor se adequava ao tipo de jogo", justifica o produtor, além de que a Sony "ocupa uma posição privilegiada neste mercado, em Portugal".

---

jo ainda mais desistências", alerta.

Ao PÚBLICO, o Ministério da Justiça esclareceu que a Comissão de Apreciação da Actividade dos Administradores da Insolvência e a Direcção-Geral da Administração se preparam para lançar o concurso de admissão no último trimestre deste ano. Será o primeiro desde 2004. Por *e-mail*, o ministério tutelado por Alberto Costa diz ainda que estão a ser criados "os mecanismos logísticos e legais necessários que permitam a realização de posteriores concursos anuais de forma a suprir as necessidades".

Sobrecarga de trabalho

O crescimento dos processos de insolvência trouxe trabalho acrescido à classe. De acordo com a base de dados da Informa D&B, Março foi o mês com maior número de sentenças no primeiro semestre. Nestes primeiros seis meses do ano, registaram-se, em média, 351 casos por dia. O ano passado, entraram nos tribunais 4.883 casos. Em contrapartida, o número de empresas criadas foi de 33.849.

O Ministério da Justiça garante que será lançado no último trimestre do ano um concurso de admissão para novos gestores judiciais – o primeiro desde 2004

"Tem havido um aumento do número de nomeações. Este ano terei sido nomeado dez vezes e ainda não recusei porque tenho estrutura de apoio", revela José Gonçalves, administrador de insolvência do distrito judicial de Aveiro. Por seu lado, Artur Fonte só aceitou três novos casos. Já tem 40 em mãos. "Tenho alguma tristeza por esta actividade não ser reconhecida pela dignidade que ela merece e pelo serviço que prestamos. O que fazemos é limpar o tecido empresarial das empresas que já não deviam estar a laborar. A maioria das falências ocorreu por situações de mercado", desabafa o administrador do Porto.

INICIATIVA

novo NORTE

Região a alargar horizontes

Semear hoje para colher amanhã. Este parece ter sido o rumo que o Norte tem seguido nos últimos anos. Nos mais diversos domínios, a região tem implementado uma estratégia que passa por germinar ideias e "inventar" novas formas de actuação. O percurso definido inclui a instalação de infra-estruturas, nos campos científico, turístico, cultural e empresarial, entre outros, que prometem (e já começam a fazê-lo) trazer uma maior riqueza e competitividade aos nortenhos. Alguns destes projectos já viram a luz do dia ou encontram-se agora em fase final de gestação. A maioria das iniciativas foi co-financiada por fundos comunitários do Programa Operacional Regional do Norte (ON.2) e o seu impacto poderá ir além-fronteiras. Indústrias criativas, institutos científicos e laboratórios de investigação, novos pólos de atracção turística e o surgimento de empresas inovadoras são trunfos importantes com que a região começou a jogar.

SINAIS DE MUDANÇA

Criatividade

ÁREA EMERGENTE E PROMISSORA

Potenciar negócios criativos e com grande potencial económico é uma aposta que a região assumiu. O pólo de competitividade, recentemente criado, pretende ligar em rede um universo de quase três mil empresas, especializadas em mais de uma dezena de actividades que cruzam criatividade, arte, negócio e tecnologia. As indústrias criativas nortenhas são um sector emergente, que emprega 11500 pessoas e cujo volume de negócios já ultrapassa os 815 milhões de euros. Estas empresas, normalmente instaladas em zonas históricas das cidades, envolvem áreas distintas como arquitectura, publicidade, edição de conteúdos, restauro de mobiliário ou criação de graffitis, entre outras. A Fundação de Serralves, no Porto, possui mesmo uma incubadora de empresas que tem potenciado o aparecimento de negócios criativos na região.

Seed Studios foi a primeira empresa portuguesa a desenvolver e lançar um videojogo para a consola PlayStation 3, da Sony

Conhecimento

CRIAÇÃO DE MASSA CRÍTICA

O Norte conta com quatro universidades: Porto, Minho, Aveiro e Trás-os-Montes e Alto Douro. Estas instituições albergam cerca de 125 mil estudantes e fazem a ponte, na partilha de conhecimento, com vários institutos de investigação. É o caso, por exemplo, do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores do Porto (INESC Porto), do Pólo de Inovação em Engenharia de Polímeros (PIEP) e do Grupo de Investigação 3B's (vencedor dos Prémios Novo Norte em 2010), que se têm notabilizado dentro e fora de portas.

Novas infra-estruturas de referência estão a ganhar forma, como é o caso do Instituto de Investigação e Inovação em Saúde (I3S), que fará a fusão entre os institutos de Biologia Molecular (IBMC), Patologia e Imunologia Molecular (IPATIMUP) e de Engenharia Biomédica (INEB). O ON.2 já aprovou um financiamento de 15 milhões de euros (num investimento total de 21,5 milhões) para a construção da sede do I3S, que albergará cerca de 600 cientistas na Invicta. Por seu turno, em Braga, está a ser instalado o Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia (INL), um projecto conjunto entre Portugal e Espanha que visa produzir ciência ao mais alto nível, numa área, as nanotecnologias, que poderá trazer grandes descobertas nos campos da medicina, electrónica, alimentação e ambiente, e ser o ponto de partida para a criação de novos negócios. O INL acolherá 200 investigadores internacionais e o ON.2 contribuiu com 17 milhões de euros para o seu equipamento.

Economia do Mar

REAPROVEITAR UM RECURSO

Portugal parece estar novamente atento a uma ferramenta que já lhe deu muito: o mar. Esta é uma área que o próprio presidente da República, Cavaco Silva, apontou como um dos caminhos a seguir pelo nosso país e onde o Norte tem dado cartas. O novo Terminal de Cruzeiros Turísticos do Porto de Leixões é um forte exemplo. A obra, avaliada em 49,9 milhões de euros, dos quais 25 milhões são provenientes do ON.2, está a ser construída em Matosinhos e deverá ter a sua primeira parte terminada já em meados de 2011. O terminal terá 360 metros de comprimento e capacidade para navios de cruzeiros até 300 metros de fundo, sendo que irá comportar um porto de recreio para 170 embarcações e passará a marcar presença na rota turística das grandes empresas de cruzeiros mundiais. No local, ficará ainda instalado o Parque de Ciências e Tecnologias do Mar da Universidade do Porto que, a curto prazo, permitirá a criação de 200 postos de trabalho e terá como principais linhas de investigação os recursos marinhos, a robótica, as energias renováveis, a construção naval e a actividade portuária. Este parque poderá vir a acolher empresas de base tecnológica centradas no aproveitamento de recursos existentes no mar.

Inovação

EXPLORAR NOVOS MERCADOS

É cada vez maior o número de empresas nortenhas a desenvolver actividades inovadoras. Algumas delas especializaram-se mesmo em áreas nas quais, há alguns anos, seria impensável ver uma firma portuguesa a actuar. É o caso da Seed Studios, que lançou recentemente, a nível mundial, o primeiro jogo português para a consola PlayStation 3, da Sony. "Under Siege" é o nome deste título de estratégia em tempo real, que até conta com uma banda sonora desenvolvida em conjunto com a Orquestra Nacional do Porto, criado por um grupo de jovens autodidactas. Para o desenvolvimento deste videojogo, a Seed Studios contou com um orçamento na ordem de um milhão de euros, recebendo mais de 300 mil euros de apoios comunitários do ON.2. A empresa, sediada no Porto, prevê atingir vendas anuais de 150 mil unidades, o que poderá significará um encaixe financeiro entre 675 mil e 4,5 milhões de euros por ano.

CRIATIVIDADE

Empreendedorismo Jovens empresários começam a dar cartas no altamente competitivo mercado mundial dos videojogos. Mas o se

Que comecem os jogo

Textos **JOÃO RAMOS** e **MARGARIDA CARDOSO**

O mundo fascinante dos videojogos está a atrair um número crescente de jovens empresários portugueses.

Produzem para o mercado mundial, porque o doméstico é diminuto, e sonham ganhar muitos milhões. O potencial é gigantesco porque atuam numa indústria que gera mais receitas que as do cinema e da música juntas.

Um jogo que consiga conquistar um lugar nos *tops* pode vender milhões de licenças, de forma muito rápida, através das lojas virtuais na Internet.

Mas o desafio destes empresários portugueses está longe de ser fácil. Para darem cartas neste mercado competitivo têm que dominar os meandros da distribuição mundial, que está a ser feita cada vez mais pela via digital e pelos donos das consolas (através das lojas virtuais) e menos através das lojas físicas.

Embora exista desde há alguns anos um pequeno grupo de empresas a desenvolver videojogos em Portugal, só nos últimos anos é que o número de empreendedores ganhou alguma expressão. Grande parte são microempresas com apenas uma ou duas pessoas, mas também há outras que já dão emprego a algumas dezenas de colaboradores.

No total, o sector dos videojogos em Portugal emprega cerca de uma centena de pessoas de perfil criativo e técnico. E está a afirmar-se como uma das indústrias criativas com mais potencial para ocupar no futuro um lugar de relevo nas exportações.

Para Pedro Santos, professor no Instituto Superior Técnico e organizador do evento Videojogos 2010, que se realiza na próxima semana no Taguspark, em Oeiras, "apesar do dinamismo evidente e das muitas iniciativas com valor, não se pode falar ainda de um *cluster* de videojogos em Portugal, pois isso implicaria a existência de sinergias". Mas acredita que a recente criação da Sociedade Portuguesa para as Ciências dos Videojogos pode dar origem a um novo polo de competitividade.

Algumas multinacionais já olham para Portugal com interesse. A Miniclip.com, um dos agregadores de jogos mais importantes, está a montar um estúdio em Portugal, no Taguspark. E a Sony criou na LX Factory, em Lisboa, o primeiro laboratório de entretenimento do país.

Pedro Santos defende ser fundamental para o crescimento do sector em Portu-

Biodroid chega ao cinema

Direitos de autor do jogo Replika foram cedidos a um realizador de Hollywood para a produção de um filme que será rodado em 2011

Replika, uma mulher-soldado criada pela Cyborgian Initiative — um dos ministérios do império Volgan — vai revoltar-se contra os seus criadores. Esta é a premissa inicial do jogo de ação e estratégia que a Biodroid está a criar e que deverá estar disponível no mercado no final de 2011.

Apesar de estar em fase de pré-produção, Replika conquistou um realizador de Hollywood que já comprou os seus direitos para a produção de um filme. "Este é o nosso primeiro produto original", afirma Diogo Horta e Costa, cofundador e sócio-gerente da Biodroid, referindo que a estratégia de crescimento passa pela propriedade intelectual de outras componentes do filão: filmes, livros de banda desenhada, *merchandising* e até séries televisivas. "O Replika foi pensado para poder ser expandido em várias sequelas", afirma Bruno Patatas, também sócio da empresa e criador do jogo.

Até agora, a empresa tinha recorrido apenas às grandes marcas a quem pagava direitos pela utilização de personagens (Miffy, Chiquititas, Billabong), uma abordagem que é para manter. Ainda esta semana Diogo Horta e Costa esteve em Los Angeles para lançar a nível mundial o jogo Billabong Surf Trip para iPhone e iPad (Apple) em parceria com a Billabong, especialista australiana na área de surf. Um evento em que participaram atletas mundiais de topo do surf, incluindo o português Tiago Pires (Saca).

A Biodroid foi criada em 2007 por Diogo Horta e Costa e Tiago Ribeiro, na altura quadros da PT, para atuar na área dos conteúdos. Mas uma ida a um evento de videojogos em Portalegre, no final de 2007, mudou o projeto inicial. Os dois empreendedores aperceberam-se do potencial de negócio dos videojogos e juntaram-se a Bruno Patatas, que trabalhou seis anos na indústria de videojogos no Japão.

O negócio iniciou-se para atacar dois mercados: os jogos de grande consumo, cuja distribuição é feita através de editoras globais, e os jogos para o sector empresarial (promoção de marcas). A empresa instala-se na LX Factory, em Lisboa, e pouco depois os dois fundadores saem da PT.

"Começámos por avaliar a viabilidade de localização em Portugal desta indústria para competir à escala global e chegámos à conclusão de que havia recursos humanos com qualidade, apesar de não ser um país com tradição no sector", diz Diogo Horta e Costa. "Faltava conjugar talento com experiência de forma a aumentar a produtividade", acrescenta. Por isso, a Biodroid contratou profissionais seniores de várias nacionalidades, nomeadamente americanos, ingleses e brasileiros. A mistura tem funcionado e ainda hoje 30% dos 25 colaboradores são estrangeiros.

O primeiro jogo teve como base a novela infantil Chiquititas. Seguiu-se o Mundo da Miffy, um jogo educativo que recorre a uma família de coelhos e que vendeu 80 mil cópias na Europa. Para o ano está previsto o Zblucops, em parceria com uma editora francesa.

Esta trajetória tem permitido duplicar a faturação todos os anos. Em 2008, a Biodroid teve receitas de €300 mil, no ano passado atingiu os €600 mil e este ano espera atingir €1 milhão.

Diogo Horta e Costa reconhece que para consolidar o projeto foi importante a entrada de investidores financeiros e o suporte da banca. Destaca também os apoios do QREN (Quadro de Referência Estratégica Nacional) em dois projetos de investigação aplicada: o Life Engine (em copromoção com o IST-Instituto Superior Técnico) e o Energy Wars (com o IST e a Escola Superior de Comunicação Social). "Estamos a desenvolver conceitos em que a tecnologia integra modelos biológicos humanos para trazer realismo aos videojogos", revela. Desta forma, as personagens poderão sentir fome, sede, frio ou medo.

Diogo Horta e Costa, fundador da Biodroid, mostra o jogo BillaBong Surf Trip para o iPad, pouco antes de o apresentar em Los Angeles FOTO JORGE SIMÃO

ector ainda precisa de ganhar dimensão

s!

gal a disponibilidade de capital. "Trata-se de uma área muito exigente, com competição internacional e de inovação constante. É preciso que os recém-licenciados formem empresas e existam financiadores dispostos a investir capital". Neste âmbito, salienta-se o apoio que algumas empresas estão a ter do Quadro de Referência Estratégica Nacional (QREN).

A produção de videojogos em Portugal implica investimentos muito díspares. Podem variar entre os €5 mil e os €20 mil, para os jogos mais simples, até cerca de €1 milhão para os projetos mais complexos, como foi o caso do 'Under Siege' da Seed Studios.

Como é que uma empresa portuguesa se faz notada no mundo dos jogos? Diogo Horta e Costa, fundador da Biodroid, que está em processo de internacionalização, dá a receita: "É preciso falar com as pessoas certas, ter vontade, persistência e marcando presença em feiras, conferências e fóruns no estrangeiro, onde estão as grandes empresas".

jramos@expresso.impresa.pt

Seed Studios atacam a PS3

Empresa investiu €1,2 milhões num jogo de fantasia medieval e espera ter o retorno até ao final do ano. Londres será palco do lançamento

Sapos, seres mutantes e o herói Asgeir, um jovem que ninguém sabe exatamente quem é ou de onde veio, são alguns dos protagonistas de Under Siege, o primeiro jogo português para a consola PlayStation3 (PS3), da Sony.

A saga de fantasia medieval, criada ao longo de dois anos e meio pela produtora portuense Seed Studios, chega à loja *online* PlayStation Network dentro de dois meses pronta a conquistar utilizadores da Europa, América e Ásia para vencer no mundo dos videojogos – e dos negócios.

No reino do entretenimento, o objetivo dos jogadores é controlar um pequeno exército contra massas de inimigos e ir recrutando fações de aliados. No domínio financeiro, a meta da empresa é vender 100 mil cópias até ao final do ano e atingir o ponto de equilíbrio do negócio em dois meses.

Depois de um investimento de €1,2 milhões na fase de produção, que poderá subir até aos €1,4 milhões no lançamento do jogo, a Seed Studios acredita que esta meta, aparentemente ambiciosa, será facilmente ultrapassada. "Até ao final de 2010, as vendas da PS3 passam os 50 milhões de unidades e o nosso universo potencial é 70% deste número. Para o *break even* (ponto de equilíbrio) precisamos apenas de atingir 0,3% desse potencial", afirma António Gonçalves, um dos seis sócios da produtora e responsável pela área de gestão.

A fasquia traçada aponta para a venda de 300 mil cópias, mas 200 mil seriam suficientes para obter lucros e garantir a base de financiamento do próximo projeto. Nesta fase, falta apenas definir o preço do jogo de estratégia em tempo real para um público-alvo dos 12 aos 70 anos. "Irá custar entre €10 e €20, cerca de 25% do preço de um videojogo em caixa", refere.

Ao nível do entretenimento, a equipa de 20 pessoas da Seed Studios usou matemática pura e algoritmos para concretizar esta megaprodução à escala nacional. No plano dos negócios, a estratégia foi "avançar passo a passo e fazer da inovação a imagem de marca".

"Tínhamos várias ideias na gaveta. Escolhemos esta com base na equipa que podemos ter, na capacidade de execução, no orçamento, na relação investimento/retorno e na originalidade. Era essencial inovar para nos colocarmos numa posição privilegiada", explica Filipe Pina, sócio da Seed Studios e responsável pela produção.

Ao mercado, o Under Siege apresenta-se como "único dentro do género". Inclui um "editor próprio" e permite a cada utilizador criar os seus próprios níveis, numa lógica de interatividade e personalização de conteúdos. Pode ser jogado *online*, com ou contra outras pessoas e, no sítio oficial do Under Siege, na Internet, já há uma comunidade a descobrir a trama aos poucos e a partilhar ideias e opiniões sobre o jogo.

Criada em 2006, a Seed Studios optou por "crescer por etapas" e só apresentar o seu projeto à Sony quando já tinha provas dadas e outros jogos no currículo, como o Sudoku for Kids, o Aquatic Tales e o ToyShop, para a consola Nintendo DS.

Traduzido em sete línguas, o Under Siege "não inclui vozes faladas para não fazer disparar os custos de produção", mas terá a sua sede de lançamento em Londres. Quer "sentar pais e filhos no sofá", promete ter "características viciantes" e será "mais uma etapa na vida da empresa" que, de acordo com os sócios, vai aproveitar a experiência para dar "um novo salto" e "continuar a trazer inovação" ao mundo dos videojogos.

Na primeira fila, António Gonçalves Champalimaud (à esquerda) e Filipe Pina, com Jeffrey Ferreira e Bruno Ribeiro (atrás), numa das salas onde foi criado o primeiro jogo português para a PlayStation. A equipa de sócios da Seed Studios integra, ainda, Artur Mendes e Filipe Roquette FOTO NFACTOS/LUÍS EFIGÉNIO

OUTRAS EMPRESAS PORTUGUESAS

GAMEINVEST
Em 2009 lançou dois jogos (traduzidos para dez línguas) e fechou contratos internacionais para mais dois jogos tipo *casual downloadable* (jogos de curta duração disponíveis na Internet) a difundir em 2010. Para 2011 estão previstos mais três, todos para exportação, em especial para os Estados Unidos. Mariana Cardoso, diretora-geral da empresa, revela que estão a decorrer negociações para mais alguns projetos. A GameInvest não divulga resultados, mas a sua responsável diz que a empresa está a crescer de forma sustentada. Dá emprego a 26 pessoas e vai criar mais três postos de trabalho este ano. Recentemente candidatou-se ao QREN para apoio à internacionalização, estando a aguardar a decisão.

PDM
Desenvolveu os jogos de estratégia Almansur e Orion's Belt. "Temos vários milhares de jogadores registados e centenas de clientes que fazem micropagamentos regulares", diz Luís Landeiro Ribeiro, responsável pela área dos jogos na PDM (que também se dedica às tecnologias de informação para empresas). Atualmente está a trabalhar em dois projetos de jogos casuais em *flash*, que são baseados na história do Almansur e que deverão ser lançados no final de 2010 ou em princípios de 2011. Está também a apostar nos jogos web e a iniciar versões para telemóveis do Almansur e Orion's Belt para o sistema Android e iPhone. A área de entretenimento faturou em 2009 cerca de €100 mil (inclui jogos e o aluguer de DVD's pela Internet), sendo 50% oriunda do mercado internacional (sobretudo dos Estados Unidos, Alemanha e Brasil). Em 2010, a faturação de jogos deverá crescer 25% com o lançamento dos novos títulos. A versão 2 do Almansur foi lançada com o apoio do programa Europeu MEDIA.

REAL TIME SOLUTIONS
A Real Time Solutions (RTS) tem sido um dos nomes incontornáveis do mercado de jogos casuais (jogos de curta duração) e dava emprego a uma dezena de pessoas. O Expresso procurou falar com o seu fundador, Pedro Costa, mas não obteve resposta. A empresa tem agravado a sua situação financeira — os capitais próprios eram negativos em €66,7 mil a 31 de dezembro de 2009, com prejuízos de €24,5 mil.

VÓRTIX
No último ano lançou jogos em *flash*, apesar de inicialmente ter apostado no mercado casual (editoras Big Fish Games, Real Arcade, entre outras). Tem um jogo de estratégia praticamente pronto a ser lançado e outros, "com mais ação", em pré-produção. Marco Vale, fundador da empresa, revela que os jogos próprios renderam pouco mais de €10 mil. O restante negócio da empresa veio de clientes exteriores, sobretudo de Inglaterra e dos Estados Unidos, e também da prestação de serviços de *outsourcing* e colaborações com outros criadores. A Vórtix prefere ter uma estrutura leve: tem duas pessoas e um funcionário externo em tempo parcial. E recorre pontualmente a colaboradores externos. Ainda este ano espera lançar lançar dois jogos, um dos quais para o Facebook.

TAPESTRY SOFTWARE
Não produz jogos, mas sim ferramentas para produtores de jogos. Dá emprego a seis pessoas e tem beneficiado de apoios do QREN.